La revista de ecc

núm. 52 | junio 2023

por solo 50 céntimos

cómics

¡Barry Allen es Flash! El héroe escarlata más veloz del Universo DC protagoniza su primera película en solitario. ¡Descubre sus historias imprescindibles!

Cine y cómics: Debuta ***Expediente Warren: La amante***. La saga de terror de éxito continúa con una serie limitada en DC Black Label. ¿Te atreves a leerla?

Dai Dark: Lo nuevo de **Q-Hayashida**.

Último capítulo de ***La Liga Jurásica***.

Y ADEMÁS:

- ***CALLE PELIGRO***: EL SIGUIENTE RETO DE **TOM KING** Y **JORGE FORNÉS**.
- ***FANTASMAS***: GÉNERO NEGRO Y TERROR CON **JOSHUA WILLIAMSON** Y **GORAN SUDŽUKA**.
- ENTREVISTA A **JAVIER MARQUINA** Y **ROSA CODINA**.

978-84-19760-70-8

REVISTA ECC / 52 / 48 PÁGS. / JUNIO 2023

ECC CÓMICS NÚM. 52
Primera edición: Junio de 2023

The Jurassic League núm. 6 USA.
Original U.S. editors: Katie Kubert and Ben Meares.

Compilation, cover and all new material Copyright © 2023 DC. All Rights Reserved. Copyright © 2022 DC. All Rights Reserved. All characters, their distinctive likenesses and related elements featured in this publication are trademarks of DC. The stories, characters and incidents featured in this publication are entirely fictional. DC does not read or accept unsolicited submissions of ideas, stories or artwork. Published by ECC Ediciones under License from DC.
Any inquiries should be addressed to DC c/o ECC Ediciones.

Batman created by Bob Kane with Bill Finger.

ECC Ediciones. Santa Tecla, 1. 08012 Barcelona.

Traducción: Francisco San Rafael Simó
Colaboradores: Aida Santos, Borja Usieto, Carlos Eguren, Isaac Ulloa, Marta Delgado, Reme B., Xose Aldámiz
Rotulación: Luis Domínguez
Ilustración de portada: Jorge Corona (*The Flash: The Fastest Man Alive* núm. 2)
Diseño: Jordi Vázquez
Edición: Bruno Lorenzo

Impreso en España DL B 25231-2018 ISBN: 978-84-19760-70-8

Ninguna parte de este libro puede ser reproducida ni incorporada a un sistema informático, ni está permitida su transmisión en cualquier forma o cualquier medio, sea este electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros medios, sin el permiso previo y por escrito del editor. Las infracciones se perseguirán según la ley.

Más información sobre nuestras publicaciones en **www.eccediciones.com**

Si deseas adquirir nuestros cómics, puedes hacerlo en **www.ecccomics.com**

Puedes adquirir arte original en **www.eccarteycoleccionismo.com**

Si tienes una librería y quieres disponer de nuestros títulos, envíanos un e-mail a **comercial@eccediciones.com** o llama al **93 252 20 28**

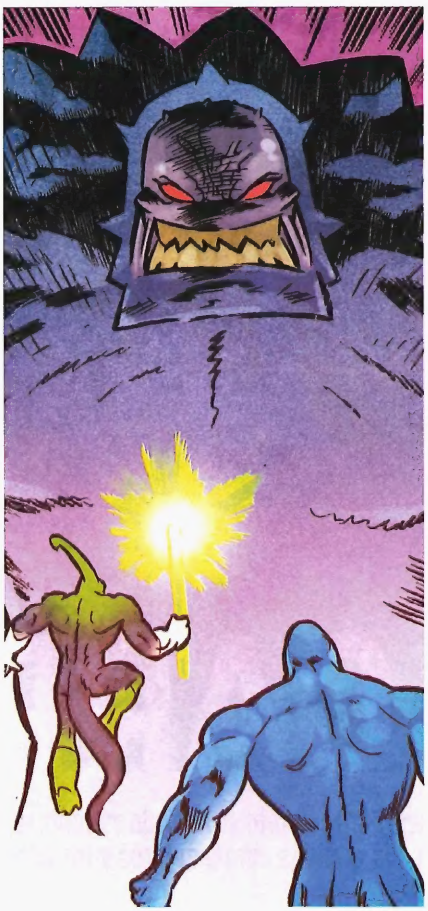
Contacto para medios **prensa@eccediciones.com**

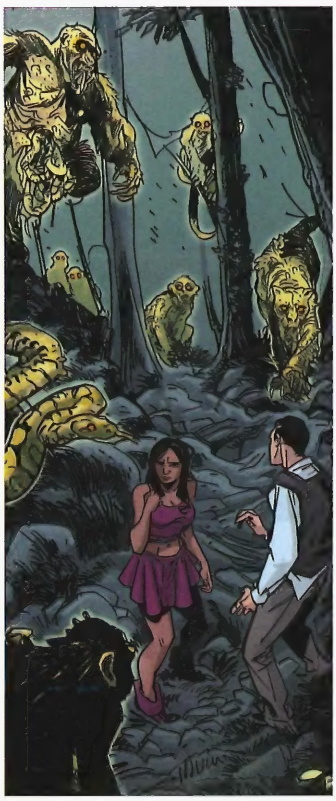
/eccediciones **canaleccediciones**

Hemos desplegado la alfombra roja. Y no es un tópico. ¿Qué mejor que una alfombra roja para celebrar el estreno de la película del Velocista Escarlata? Ha costado, pero por fin vamos a poder disfrutar este mes de Flash y de Barry Allen en la gran pantalla. Y no viene solo. Al basarse en ***Flashpoint***, DC Studios ha aprovechado para dar forma a un gran evento cinematográfico en el que tienen cabida hasta dos versiones de Batman y Superwoman. Flash es el gran protagonista del mes y aquí encontraréis todo lo necesario para adentraros en sus aventuras en el cómic.

Sin salirnos de los focos, os traemos una completa presentación de la serie limitada ***Expediente Warren: La amante***. Se trata de un proyecto DC Black Label conectado con la conocida saga de películas de terror. Del sello adulto de la editorial norteamericana también procede ***Calle Peligro***, cuya serialización retomamos en junio. Es lo nuevo de **Tom King** y **Jorge Fornés**, responsables de ***Rorschach***.

Nos acercamos a ECC Cómics con una entrevista a **Javier Marquina** y **Rosa Codina**. Su ***Cómo salvar a la industria del cómic sin tener ni puta idea*** se ha convertido en uno de los tebeos revelación de este primer semestre del año y queremos seguir profundizando en su particular visión del medio. Completan estas páginas artículos dedicados a ***Dai Dark*** y ***Fantasmas***, junto al capítulo final de ***La Liga Jurásica***.





Póster cinematográfico *Flash*

A LA CARRERA

La película de Flash llega a los cines. Para celebrar su ansiado estreno, repasamos la trayectoria del corredor más rápido del universo DC con sus grandes obras, autores y los héroes que han portado con orgullo el relámpago dorado.

de **Xose Aldámiz**

Imagen de ***Flashpoint - La saga completa***
Dibujo de **Joe Bennett y Tony Shasteen**

Existen superhéroes caracterizados por un único personaje; Flash no se encuentra entre ellos. Desde su creación, varias versiones del velocistas del traje rojo se han lanzado a la carrera para luchar contra el mal y defender la historia Multiversal del Universo DC. Su legado dio el pistoletazo de salida en ***Flash Comics*** num. 1 (1940). Este origen, orquestado por **Gardner Fox** y **Harry Lampert**, giraba en torno a Jay Garrick. Al inhalar accidentalmente vapores químicos de agua dura, este estudiante universitario se percataba que podía moverse a velocidades sobrehumanas. Así nació el primer Flash, héroe que iba a cara descubierta, aunque mantenía su identidad secreta haciendo vibrar su rostro con sus poderes. Su disfraz se hizo reconocible por el símbolo del rayo y el casco alado similar al de Hérmes o Mercurio, dioses afamados por su rapidez. Garrick luchó contra el crimen en solitario y junto al resto de héroes de la Edad Dorada en la Sociedad de la Justicia de América, equipo reunido por Fox y **Everett E. Hibbard** en ***All Star Squad*** num. 3 (1940).

El paso de década y el desprestigio provocado por *La seducción de los inocentes* (**Frederick Wertham**, 1954), tesis que atacaba a los cómics como causa de la corrupción de la infancia, acabó con la popularidad de los superhéroes hasta la 1956. En este año, el editor **Julius Schwartz** reunió el talento de Fox con **Carmine Infantino** para traer de vuelta a Flash en una versión modernizada en ***Showcase*** num. 4 (1956). Tal revisión cambiaba a Garrick por Barry Allen, miembro de la policía científica que obtenía su supervelocidad cuando el impacto de un rayo le lanzaba contra una estantería de productos químicos en su laboratorio. En este mundo, Jay era un héroe de las viñetas cuyas aventuras inspiraron a Barry para crear su disfraz rojo (con máscara) y utilizar el pseudónimo de Flash. Las aventuras del velocista adquirieron una popularidad que revitalizó el género en la nueva edad de plata. Una galería de villanos con enemigos tan sugerentes como el Capitán Frío, el Mago del Clima, el Amo de los Espejos o el Capitán Búmerang imponía una serie de dificultades que el científico resolvía con su ingenio y la física de sus poderes.

Aunque parecía imposible, Schwartz, Fox e Infatino fraguaron la reunión entre los dos velocistas en ***The Flash*** num. 123 (1961). Este arco, conocido como ***El Flash de dos mundos***, justificaba el encuentro de ambos personajes explicando la existencia de las Tierras paralelas;

versiones del mismo mundo que ocupaban el mismo espacio, pero separadas por sus frecuencias vibracionales. La relevancia de este elemento haría de los velocistas piezas fundamentales en la estructura del Multiverso DC, que se iría definiendo en las posteriores Crisis.

La etapa de Barry Allen pre-Crisis tuvo aventuras tanto en el presente como en el futuro y su estrellato desembocó en la inauguración del Museo Flash en su ciudad, Central City. Su vida personal también evolucionó a través de su relación con Iris West, con quien contrajo matrimonio en ***The Flash*** num. 165 (1966) de **John Broome** e Infantino. La unión se torno en desgracia en la etapa de **Cary Bates**, cuyos grandes acontecimientos han sido reeditados en España con ***Flash: La muerte de Iris West*** (1979) y ***Flash: El juicio de Barry Allen*** (1984). Esos ejemplares narran el asesinato de su enamorado a manos del Flash Reverso y como este crimen desemboca en un terrible acto que lleva al héroe hasta el banquillo de los acusados. A pesar de un feliz desenlace, ***Crisis de Tierras Infinitas*** (1985) trastocó la vida del velocista de forma definitiva cuando el Antimonitor le arrancó de su retiro y le secuestro. Ante la inminente destrucción del cañón de antimateria del villano, Barry utiliza su velocidad para destruirlo, aún a costa de su propia vida.

La muerte de Barry Allen asestó un duro golpe a la comunidad superheróica y al fandom. Su sacrificio le convirtió en una leyenda difícil de igualar, pero Wally West estaba más que dispuesto. El sobrino de Iris se había convertido en Kid Flash al padecer un accidente muy similar al de Barry en ***The Flash*** num. 110 (1960) de Broome e Infantino. Desde entonces, el muchacho tuvo una larga trayectoria junto a su mentor y los Jóvenes Titanes, pero parecía imposible que estuviese preparado para el rol principal. La etapa de **Mark Waid** en ***Flash*** probó lo contrario. El guionista trajo humanidad, drama y humor al corredor escarlata. Sus emocionantes tramas desvelaban el misterio alrededor de la fuente de sus poderes, la Fuerza de la velocidad, y añadió capas a su galería de villanos, que poseían una complejidad moral cercana a los enemigos de Batman. Corredores

Imagen de ***Flashpoint - La saga completa***
Dibujo de **Oliver Nome**

Imagen de ***Flash: El hombre más rápido del mundo***
Dibujo de **Ricardo Lopez Ortiz**

de otras épocas aportaron un legado que iba desde los ancianos Jay Garrick y Max Mercury hasta el impaciente Impulso, Bart Allen; nieto de Barry que había viajado desde el futuro para convertirse en un auténtico quebradero de cabezas en ***Flash de Mark Waid: Impulso***. Esta familia sumó otro miembro con Linda Park, reportera con la que Wally formó un matrimonio que sufrió muchos obstáculos.

Al igual que Wally hizo con Barry, Mark Waid encontró un digno sucesor en **Geoff Johns**. El autor prosiguió la andadura en ***Flash*** y la encaminó hacia ***Crisis Infinita***. En esta obra, varios velocistas arrastraron al malvado Superboy Prime hacia la Fuerza de la Velocidad. Como no podía ser menos, Wally se encontraba entre ellos; dispuesto a dejar atrás a su mujer e hijos, Jai e Iris, para salvar el mundo a costa de su felicidad. No obstante, durante la despedida, su familia dio un paso adelante y le siguieron en su exilio hacia la extraña dimensión. La desaparición de los West dejó a Bart como el nuevo Flash, aunque su corta carrera se vería frustrada por su muerte y posterior resurrección. El regreso de los West y el de Barry Allen en ***Crisis Final*** de **Grant Morrison** y **J.G Jones** sería aprovechado por Johns para crear un nuevo porvenir.

Flash: Renacimiento de Johns y **Ethan Van Sciver** lidiaba con las dificultades de Barry para retomar el manto y un inesperado trauma, el asesinato de su madre en la infancia. Este fascinante giro redefinió el mito y continuó en un acontecimiento que cambió el Universo DC: ***Flashpoint***. En esta miniserie de Johns y **Andy Kubert**, la manipulación del pasado provocaba un efecto dominó que convertía el mundo en una distopía que sólo Flash podía reparar; un suceso que abriría la puerta a un nuevo DC tanto en cómic como en cine. ***Flashpoint*** ha supuesto una de las principales fuentes de inspiración de la película de **Andy Muschietti** y **Ezra Miller**, *Flash*. Los efectos de los viajes temporales de la premisa original, aquí sirven para recuperar al Batman de **Michael Keaton** y allanar el camino para una nueva realidad cinematográfica. Un hito fílmico completado por la precuéla en cómic de **Kenny Porter** y **Ricardo López Ortiz** ***Flash: El hombre más rápido del mundo***.

La leyenda de este velocista define ahora y por siempre el universo DC con autores como **Joshua Williamson**, cuya etapa dio origen a la fascinante miniserie de Black Label ***Villanos***, y **Jeremy Adams**, quien devuelve a Wally West el esplendor de su pasado. Ambos se suman a la larga lista de historietistas que han encaminado al corredor en una prolífica carrera cuyo relámpago perdura con el brillo de antaño. Preparados, listos... ¡A CORRER! --(XA)

Imagen de ***Flash: El hombre más rápido del mundo***
Dibujo de **Ricardo Lopez Ortiz**

FLASH

LOS MUNDOS COLISIONAN

Flashpoint - La saga completa

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
1.264 páginas | Cartoné | 85 €
978-84-19733-46-7
La histórica saga que cambió el Universo DC, en la que se inspira la película.

Flashpoint (Edición Deluxe)

Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Andy Kubert**
272 páginas | Cartoné | 36,50 €
978-84-19626-88-2
Un volumen de auténtico lujo repleto de extras. Con introducción de Andy Kubert.

Flash: El hombre más rápido del mundo

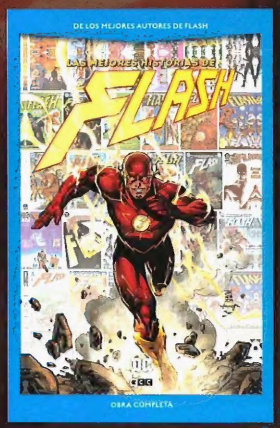
Guion: **Kenny Porter**
Dibujo: **Ricardo López Ortiz**
128 páginas | Cartoné | 17,95 €
978-84-19733-30-8
El cómic que sirve de precuela oficial a la película.

Flash: Renacimiento (DC Pocket)

Guion: **Geoff Johns**
Dibujo: **Ethan Van Sciver**
168 páginas | Rústica | 9,95 €
978-84-19678-75-1
El increíble equipo creativo de Green Lantern: Renacimiento recarga a los Flashes para siempre.

Las mejores historias de Flash (DC Pocket)

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
176 páginas | Rústica | 9,95 €
978-84-19518-87-3
Antología que recoge algunas de las aventuras imprescindibles de Barry y de Wally.



Flash: Año uno (DC Pocket)

Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Howard Porter**
144 páginas | Rústica | 9,95 €
978-84-19733-48-1
Descubre el pasado del Hombre más Rápido del Mundo.

Portada de *Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea*
Dibujo de **Rosa Codina**

ENTREVISTA A JAVIER MARQUINA Y ROSA CODINA

¡Hablamos con los responsables de una de las novelas gráficas más gamberras e irreverentes de los últimos meses! Huyendo de la autocompasión, a golpe de ironía punzante y grandes dosis de humor ácido, este dúo creativo expone en Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea su visión acerca del funcionamiento del medio en España, así como los problemas a los que se enfrentan los autores para poder vivir de su trabajo.

de **Bruno Lorenzo**, **Isaac Ulloa** y **Marta Delgado**.

¿Qué diferencias habéis encontrado a la hora de crear este cómic y el fanzine que lo preludia?

JAVIER: No sabría decirte. Ambos surgen de manera bastante natural y creo que ya teníamos pillado el truco con el fanzine. Sabíamos lo que funcionaba y era cuestión de ampliarlo y contar algo más grande, sin tantas limitaciones de espacio. Por lo demás, la idea es la misma y hemos usado trucos muy parecidos para desarrollarla, solo que ahora, con muchas más páginas.

ROSA: El fanzine lo dibujé en unos dos meses y este era más extenso y tenía más tiempo para hacerlo por lo que le puse más cariño a cada viñeta, quería que se notara que habíamos cambiado de nivel y que mi dibujo había mejorado también.

Esta obra tiene un marcado cariz ensayístico, ¿os ha resultado más difícil elaborarlo que otras historietas anteriores?

JAVIER: Yo no hablaría de dificultad en sí. Cada cómic tiene un estilo diferente y hay que hacer planteamientos diferentes. En el ensayo no tienes que preocuparte tanto por esquemas más habituales de presentación, nudo y desenlace y tienes que establecer qué temas quieres tocar y cómo. Aquí teníamos la ventaja que ya sabíamos a qué jugábamos. El fanzine fue el campo de pruebas perfecto, el máster que necesitábamos para poder hacer una obra de casi el triple de páginas. Eso fue importante, pero al final, lo más importante, es que disfrutes haciendo el cómic. Eso facilita muchísimo la tarea.

ROSA: ¡No, en mi caso al revés! Solo hay dos personajes principales, que además somos nosotros, y mayormente las viñetas no tienen fondo. he necesitado la típica documentación en armas o de algunos objetos, por ejemplo, ¿cómo es una trituradora de madera?

¿Cómo os habéis documentado para tener una visión general de la industria?

JAVIER: En mi caso, formando parte de esa mal llamada industria. La gran mayoría de las cosas que contamos surgen de nuestra propia experiencia con el mundo editorial español y, sobre todo, de ese guantazo de realidad brutal que te llevas cuando firmas tu primer contrato y ves lo que se vende, lo que se paga y cómo funciona el cotarro. Podríamos decir que el cómic, como los telefilmes esos que ves para dormir la siesta después de comer, está "basado en hechos reales".

ROSA: Viviéndolo. Una vez te metes dentro de este mundillo y empiezas a tratar con editoriales, contratos, o cuando decides autopublicarte, que te lo haces tu sola todo... terminas viviendo experiencias propias y de los compañeros de profesión que vas haciendo.

¿Qué estrategias teníais claro seguir para agilizar la lectura y generar interés en el lector?

JAVIER: En la parte del guion lo que traté de mimetizar es el estilo utilizado por Scott McCloud en tebeos como *Cómo se hace un cómic*. Había que ser claro, directo, usar referencias gráficas potentes y, sobre todo, traspasar la cuarta pared y hablar directamente con el lector. Además, como al final esto va de nosotros, lo autores, creo que era fundamental que Rosa y yo fuéramos los protagonistas de la historia. Eso consigue que el lector se identifique rápido y comprenda que

Imágenes de ***Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea***
Dibujo de **Rosa Codina**

estamos contando algo desde la experiencia y, además, en las manos de Rosa, eso se ha convertido en el punto fuerte del cómic. La gente que nos vea va a saber que somos nosotros. Y eso, de alguna manera, transmite verdad. Nuestra verdad, al menos.

ROSA: Que no haya ninguna viñeta "mala". De relleno. Que pasen cosas todo el rato. Pero no me refiero a que haya acción, sino que la narrativa sea buena. Que te emociones igual con un plano general de una batalla como con un primer plano de una mirada entre los dos protagonistas...

¿Creéis que gran parte del cambio podría venir de la mano de las adaptaciones cinematográficas de los tebeos, como sucede con los mangas o las franquicias superheroicas?

JAVIER: Ojalá lo supiera. ¡Así sabría qué hacer con mi siguiente tebeo para petarlo! Creo que más que adaptaciones cinematográficas o a la animación de los cómics, la clave es un tema de inversión, tanto a nivel público como privado. Hay que fomentar la lectura y promocionar los cómics que hacemos. Y cuando hablo de promocionar no hablo de tres *tuits* y dos *posts* de Instagram. Hablo de gastar dinero, de cuidar las publicaciones, de generar interés por los comics que hacemos. La maquinaria de Marvel, DC o el manga japonés es un monstruo que invierte millones de euros en convertir ideas en franquicias de éxito. O al menos de intentarlo, que nunca tienes la fórmula mágica. Eso sí, soy de los que cree firmemente en eso de que para ganar dinero, hay que gastar dinero.

ROSA: No creo que sea una solución porque personalmente no soy muy hollywoodiense. Lo veo demasiado capitalista, demasiado a lo grande, demasiado de usar y tirar. Además, si aquí no hay dinero para pagar bien a los autores... ¿lo habría para eso?

A vuestro juicio, ¿qué tipo de cómics demandan los lectores?

JAVIER: Esa es la otra pregunta del millón. Ahora mismo no creo que podamos establecer una corriente uniforme, porque no todo vende igual, por tiempo indefinido, ni existe la fórmula mágica del éxito. Lo que lo peta hoy, se puede morir del asco mañana. De todas formas, si tuviéramos que fijarnos en alguien ahora mismo, creo que en Japón han encontrado una tecla que funciona. Si hay que copiar a alguien, que sea a ellos.

ROSA: La gente quiere buenas historias, que estén bien hechas, que le toquen la patata... después ya vendrán los géneros y las etiquetas.

¿Creéis que el aumento de visibilidad del cómic en los medios de comunicación y la educación

Imagen de ***Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea***
Dibujo de **Rosa Codina**

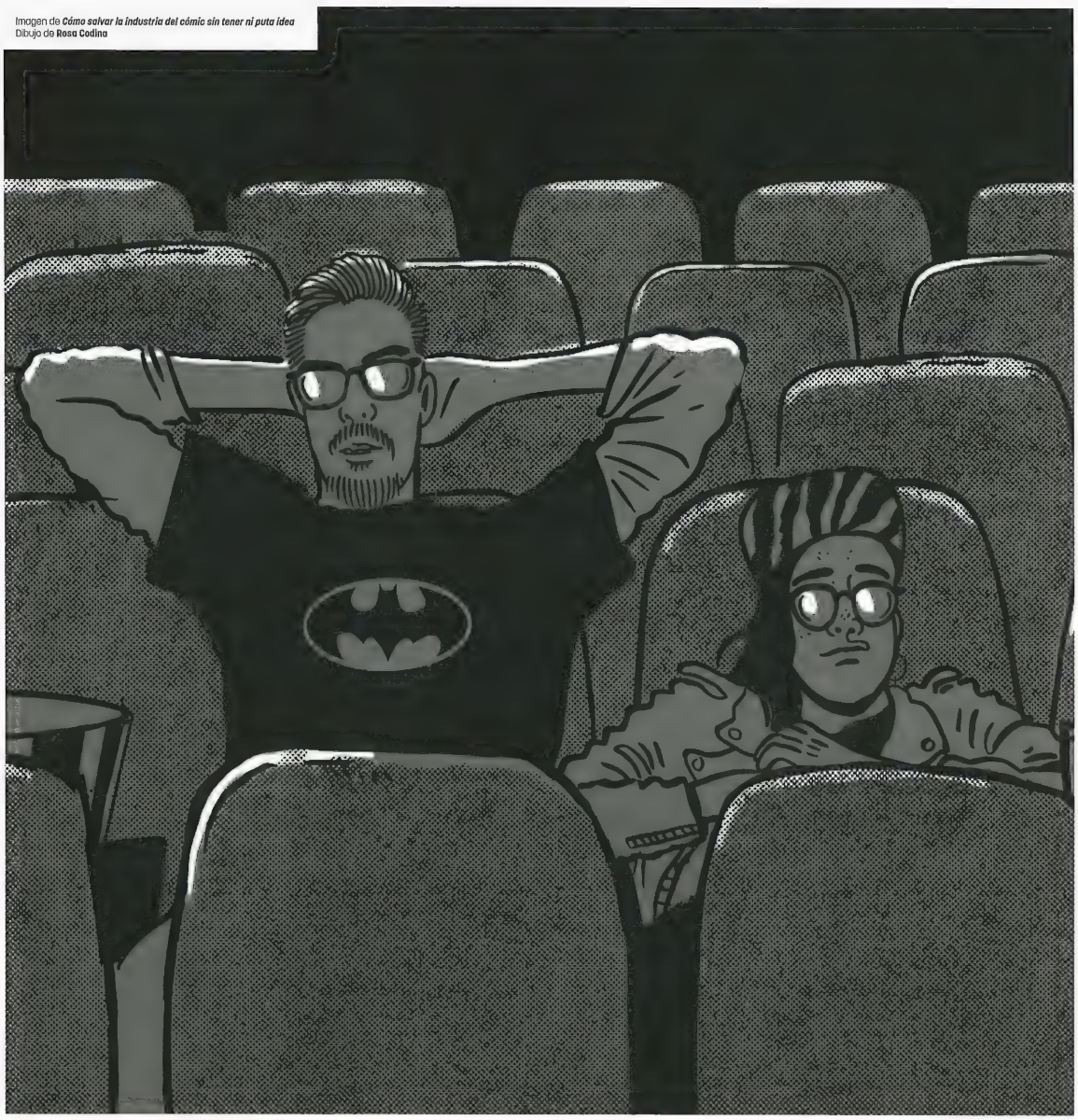


Imagen de ***Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea***
Dibujo de **Rosa Codina**

estos últimos años podrá beneficiar a la industria del cómic español?

JAVIER: Sin duda. Es un camino largo y tortuoso, pero no me imagino otra manera real de conseguir algo que puzeda consolidarse a futuro. Hay que mostrarle a la gente que hay un cómic que pueden leer. Un cómic que les va a gustar. Un comic que habla de eso que tanto les apasiona o les descubre cosas que siempre habían querido saber. Y para eso tenemos que estar, se nos tiene que conocer y nos tienen que leer. Lectores. Esa es la clave. Que la gente lea y nos lea. Que enseñemos a nuestros jóvenes nos solo a leer, sino a seguir leyendo. Porque esos lectores comprarán. Se gastarán dinero. Y entonces sí que tendremos una industria real, sólida y rentable.

ROSA: Está claro que la visibilidad crea interés. Si se habla de los libros en los medios (tv, radio, internet) ¿por qué no se puede hacer con un cómic? ¿Por qué no se puede hacer un trabajo de clase sobre un cómic? Primero la visibilidad, que al lector le llegue el comic primero a sus manos, y después al corazón. E ir avanzando...

Respecto a los cómics en formato digital, ¿consideráis que pueden captar a nuevos lectores o funcionar entre el público ya consolidado?

JAVIER: Como parte de un público demasiado consolidado (por no decir una palabra muy fea que tiene que ver con la vejez y los genitales masculinos), soy de una generación a la que le cuesta un mundo leer cómics en formato digital. Sin embargo, todos los que vienen detrás están adoptando la tableta o el móvil como una herramienta de lectura viable, así que creo que la transformación es cuestión de tiempo. Creo que el papel estará siempre ahí, igual que el vinilo ha sobrevivido contra todo pronóstico al CD o al mp3, pero la transformación es inevitable. No sé cómo será. Pero será. Y si queremos funcionar bien, habrá que estar ahí.

ROSA: No sé mucho de este tema, pero me consta que hay montones de personas que leen totalmente en digital desde hace años. Hay un mundo consolidado ahí dentro. *Webcomics* serializados que se leen en todo el mundo o ahora en plataformas como Patreon, por ejemplo. Hacer el paso a la pantalla de los que estamos acostumbrados al papel... eso ya es otra cosa. Francamente, y no lo digo por mí, creo que aún hay mucha gente que lo ve como algo inferior, como, oh, no has podido publicar en papel pues lo subes a internet... --(BL) (IU) (MD)

YA A LA VENTA

Cómo salvar la industria del cómic sin tener ni puta idea

Guion: **Javier Marquina**
Dibujo: **Rosa Codina**
104 páginas | Cartoné | 19,95 €
978-84-19678-48-5

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Expediente Warren: La amante*** **núm. 2 (de 5)**
Dibujo de **Bill Sienkiewicz**

AMOR TÓXICO

Ecc publica el cómic basado en la exitosa franquicia de terror *Expediente Warren*. Escrito por David L. Johnson-McGoldrick y Rex Ogle e ilustrado por Garry Brown, *Expediente Warren: La amante* sigue a Ed y Lorraine Warren en una nueva investigación de un caso espeluznante.

de **Carlos J. Eguren**

"Puedo ver cosas que el resto de la gente no puede ver". Con esta frase de los Warren vislumbramos el alma de la serie de películas creada por **James Wan,** que ahora da su salto al cómic con ***Expediente Warren: La amante***, una precuela de *Expediente Warren: Obligado por el demonio* (**Michael Chaves**, 2021). La protagonista es Jessica, una joven universitaria que regresa a casa perseguida por varios acontecimientos recientes que le han demostrado que el mundo es un lugar oscuro. El pasado hará que un mal más allá de este mundo fije su mirada en ella. Su única esperanza de escapar será la que representan los investigadores paranormales Ed y Lorraine Warren, pero ¿cuál será el precio de vencer a la oscuridad, si es que puede vencerse?

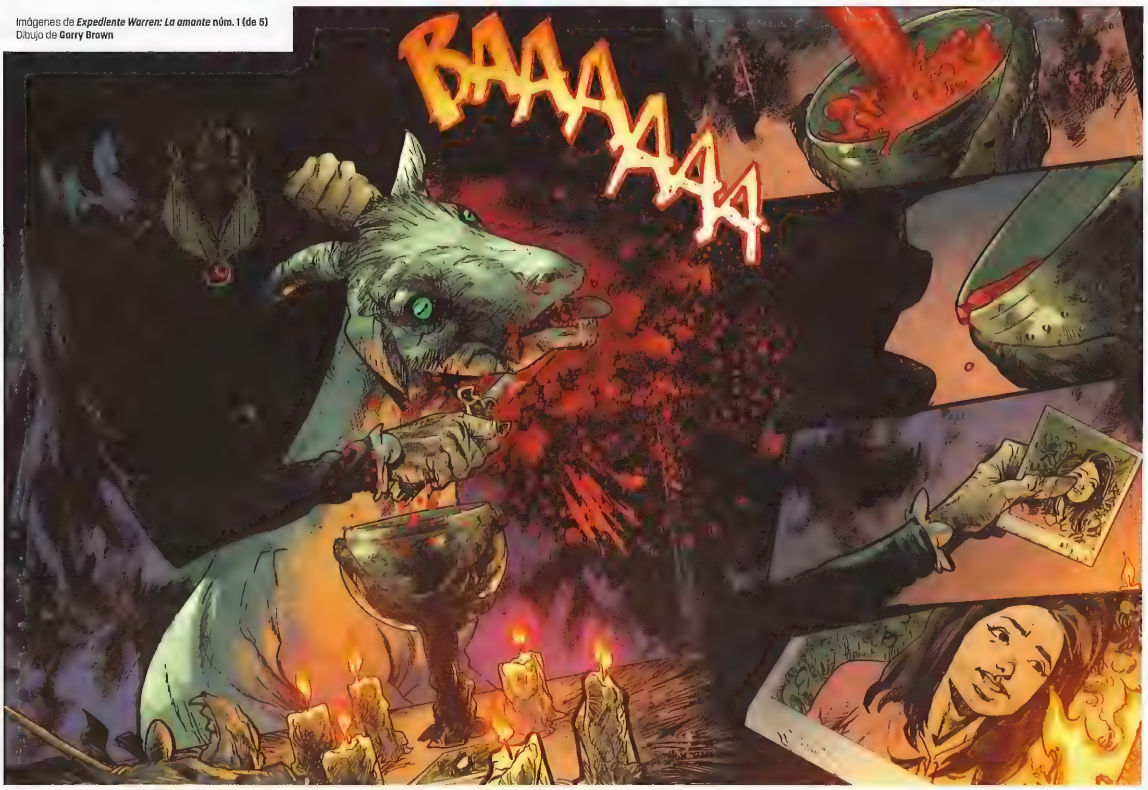
El cómic coescrito por **David L. Johnson-McGoldrick** y **Rex Ogle** capta perfectamente el espíritu de los filmes y conjuga lo mejor del campo del guion cinematográfico y del comiquero. Johnson-McGoldrick ha estado tras la realización de las películas, mientras que **Ogle** ha escrito cómics que van desde los superhéroes como historias recopiladas en ***Superman: Rojo y azul*** hasta fantasía paranormal como *The Supernatural Society*. A la hora de escribir ***La amante***, los guionistas contaron con una completa libertad artística que les permitió profundizar en personajes y temas que no pudieron tocar en estas películas de terror.

Pero cine y cómic son dos campos artísticos distintos, ¿cómo transmitir la tensión y el miedo de la gran pantalla en las viñetas? El lector se dará cuenta de que la obra lo logra y lo hace, aparte de por el guion, por el apartado gráfico. Porque si algo ha demostrado la maldición que rodea a los Warren es que la atmósfera es muy importante en el terror, como afirmaba también el escritor **H. P. Lovecraft.** Cada viñeta de ***Expediente Warren: La amante*** parece un fotograma. El dibujante **Garry Brown** funde lo fantástico y lo mundano con la misma fuerza sobrenatural. El buen uso de la narrativa en lo cotidiano se oscurece con la sangre de un sacrificio, con lo macabro de lo insólito. La misma sensación desasosegante la conseguimos con las portadas del legendario **Bill Sienkiewicz.**

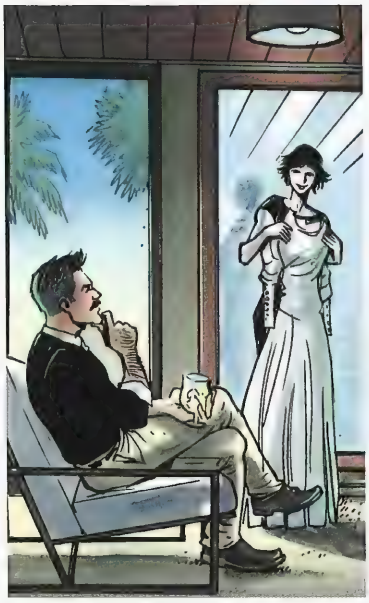
DARLE NUEVA SANGRE AL TERROR

Expediente Warren es una de las franquicias más importantes y exitosas del cine de terror actual. Hunde sus garras en la realidad al basarse en los casos de actividad paranormal investigados por Ed y Lorraine Warren, quienes fundaron la Sociedad Para la Investigación Psíquica de Nueva Inglaterra y el Museo de Ocultismo de Conneticut en 1952. Entre sus casos más famosos está la investigación de la casa de Amityville, el caso Enfield y la muñeca Annabelle. Desde su lanzamiento, la saga ha redefinido lo sobrenatural en el séptimo arte con sus ocho películas: *Expediente Warren*

Imágenes de ***Expediente Warren: La amante*** **núm. 1 (de 5)**
Dibujo de **Garry Brown**



Imágenes de ***Expediente Warren: La amante*** **núm. 2 (de 5)**
Dibujo de **Juan Ferreyra**



(James Wan, 2013), *Annabelle* (2014), *Expediente Warren 2* (James Wan, 2016), *Annabelle: Creation* (David F. Sandberg, 2017), *Expediente Warren 2: El caso Enfield* (James Wan, 2016), *La monja* (**Corin Hardy**, 2018), *Annabelle vuelve a casa* (**Gary Dauberman**, 2019), *La maldición de La Llorona* (Michael Chaves, 2019) y *Expediente Warren: Obligado por el demonio* (2021).

Aparte de en su éxito comercial, su importancia radica en su capacidad para revitalizar el género y atraer tanto a audiencias jóvenes como a veteranas. Los cómics también lo consiguen al ser una puerta a otros sombríos misterios de los Warren. Sus tramas expanden la mitología de la saga que va desde relatos centrados en el matrimonio hasta aventuras independientes basadas en los distintos espíritus y demonios que aparecen en las películas, como demuestra ***Expediente Warren: La amante***, que es recopilada en cinco entregas en formato de grapa, que, como una sombra, se une a un séquito de fantasmas inquietantes que toman nota en ECC y que nos helarán la sangre, como los mangas de **Junji Ito**, ***American Vampire*** de **Scott Snyder** y **Rafael Albuquerque**, ***Outcast (Paria)*** de **Robert Kirkman** y **Paul Azaceta** o ***Hill House Comics,*** sello supervisado por **Joe Hill**.

Como escribió **Oscar Wilde**, "el misterio del amor es mayor que el misterio de la muerte" y, más allá de nuestra última cita con la Parca, *La amante* es un cómic que conquistará a todos los fanáticos de pasarlo de miedo con el terror. --(CJE)

YA A LA VENTA

Expediente Warren: La amante núm. 1 (de 5)

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
24 páginas | Grapa | 2,50 €
978-84-19733-52-8
Periodicidad mensual.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Calle peligro*** **núm. 1 (de 12)**
Dibujo de **Jorge Fornés**

ÉRASE UNA VEZ EN *CALLE PELIGRO...*

Un plan para unirse a la Liga de la Justicia, un terrible crimen y una crisis existencial. Esos son los ingredientes con los que Tom King vuelve a las andadas. En Calle Peligro, su nueva colaboración con Jorge Fornés, nos presenta un alocado y oscuro drama criminal protagonizado por un grupo de superhéroes de lo más variopinto.

de **Reme B.**

Imágenes de ***Calle peligro*** **núm. 1 (de 12)**
Dibujo de **Jorge Fornés**

A mediados de los 70, DC Comics publicaba ***DC First Issues Specials***, una antología de números independientes que presentaba a nuevos héroes. Pero ni ellos ni sus historias estaban conectados de ninguna manera, una decisión que no convenció a los lectores y provocó que DC cancelase el proyecto. Personajes como Lady Cop, Warlord, los Dingbats o Creeper cayeron en el olvido pero, hace un par de años, **Tom King** se leyó esta antología y se preguntó si sería posible reunir a todos estos personajes en una misma historia. ¿Se podrían fusionar sus mundos para que fuesen uno sólo; hacerles convivir e interactuar? Como una especie de reto personal, el escritor estadounidense se reunió de nuevo con **Jorge Fornés** y, juntos, han hecho realidad esta idea.

De esta forma tan peculiar, nace la nueva serie limitada de DC Black Label, ***Calle Peligro***. El guionista y el dibujante español reinventan a Warlord, Doctor Destino, Lady Cop, Manhunter, Creeper y a un sinfín de superhéroes más en una historia llena de misterio, violencia y acción. El acontecimiento que desata el caos y que hace que los caminos de todos ellos se crucen es el plan que Warlord, Starman y Metamorfo ponen en marcha para unirse a la Liga de la Justicia. Pero la aventura toma un rumbo inesperado y, lo que era una misión con buenas intenciones, acaba en un crimen fatal. Este hecho llama la atención de Lady Cop, una comprometida agente de policía que decide intervenir para averiguar qué ha ocurrido y detener a los culpables. Ajeno a todo esto, se encuentra Jack Ryder, alias Creeper, quién atraviesa una crisis existencial. Pero el Green Team, un grupo de empresarios formado por adolescentes billonarios, le hace una oferta que no duda en aceptar. Y en las sombras, actuando bajo una agenda desconocida, está Manhunter, que amenaza con destruir esta colaboración.

Imágenes de ***Calle peligro*** **núm. 1 (de 12)**
Dibujo de **Jorge Fornés**

Narrado como un oscuro cuento de hadas donde los personajes toman los papeles de príncipes, princesas, caballeros y ogros, King presenta en ***Calle Peligro*** un drama criminal que recuerda a los thrillers situados en la Norteamérica profunda, donde el misterio se cocina a fuego lento, todos los habitantes del pueblo se conocen y guardan secretos, y donde cualquier problema se soluciona a base de violencia. La historia presenta varias subtramas protagonizadas por los distintos personajes y que se encuentran conectadas a un mismo hilo principal, un recurso narrativo que King utiliza para crear un enrevesado rompecabezas cuyas piezas van encajando de forma lenta, cuidadosa y metódica a lo largo de la serie, estableciéndose un clima tenso y lleno de suspense que mantiene en vilo al lector en cada página. La reinterpretación que ya hizo de personajes como Adam Strange en ***Strange Adventures*** o Scott Free en ***Mr. Milagro***, se repite con todo el reparto de ***Calle Peligro***. Cada protagonista rebosa de una gran humanidad y de motivaciones reales y creíbles. Destacan por sus debilidades, sus traumas y por cómo intentan sobreponerse a sus miedos e inseguridades, no por sus superpoderes.

Para poner en escena las ideas de King, no había un artífice mejor que Jorge Fornés. El dibujante crea una atmósfera siniestra y cerrada, haciendo palpable la tensión y el misterio. Su composición narrativa da una continuidad pausada pero fluida a las diferentes tramas, haciendo palpable que todo forma parte de un mismo conjunto. Para ello, da forma a una combinación de paneles que van desde los más amplios, centrados en los escenarios o las acciones de los personajes, a los más pequeños y sucesivos, que ponen el foco en los pequeños detalles, en las expresiones y gestos de los protagonistas, o sus interacciones. El colorista **Dave Stewart** usa, por lo general, una paleta con colores oscuros en tonos pastel, pero opta por unos más vibrantes en aquellas escenas más divertidas o de acción. Una elección que acentúa el estilo realista de Fornés.

Con ***Calle Peligro***, Tom King vuelve a sorprendernos con una historia fascinante y adictiva, mientras que Jorge Fornés se reafirma como uno de los mejores dibujantes del panorama actual. Ambos firman otra colaboración brillante que muestra la cara más desconocida del Universo DC. --(RB)

YA A LA VENTA

Calle Peligro núm. 1 (de 12)

Guion: **Tom King**
Dibujo: **Jorge Fornés**
32 páginas | Grapa | 3,20 €
978-84-19678-73-7
Periodicidad mensual a partir de junio de 2023.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de ***Dai Dark*** **núm. 1**
Dibujo de **Q-Hayashida**

VIAJE ENTRE LAS TINIEBLAS DEL UNIVERSO

Llega la nueva obra de la creadora de *Dorohedoro*, Q-Hayashida. Un manga insólito que combina la ciencia ficción con el terror y la aventura, y que cuenta la historia de dos amigos que atraviesan el cosmos en busca de respuestas y libertad.

de **Isaac Ulloa**

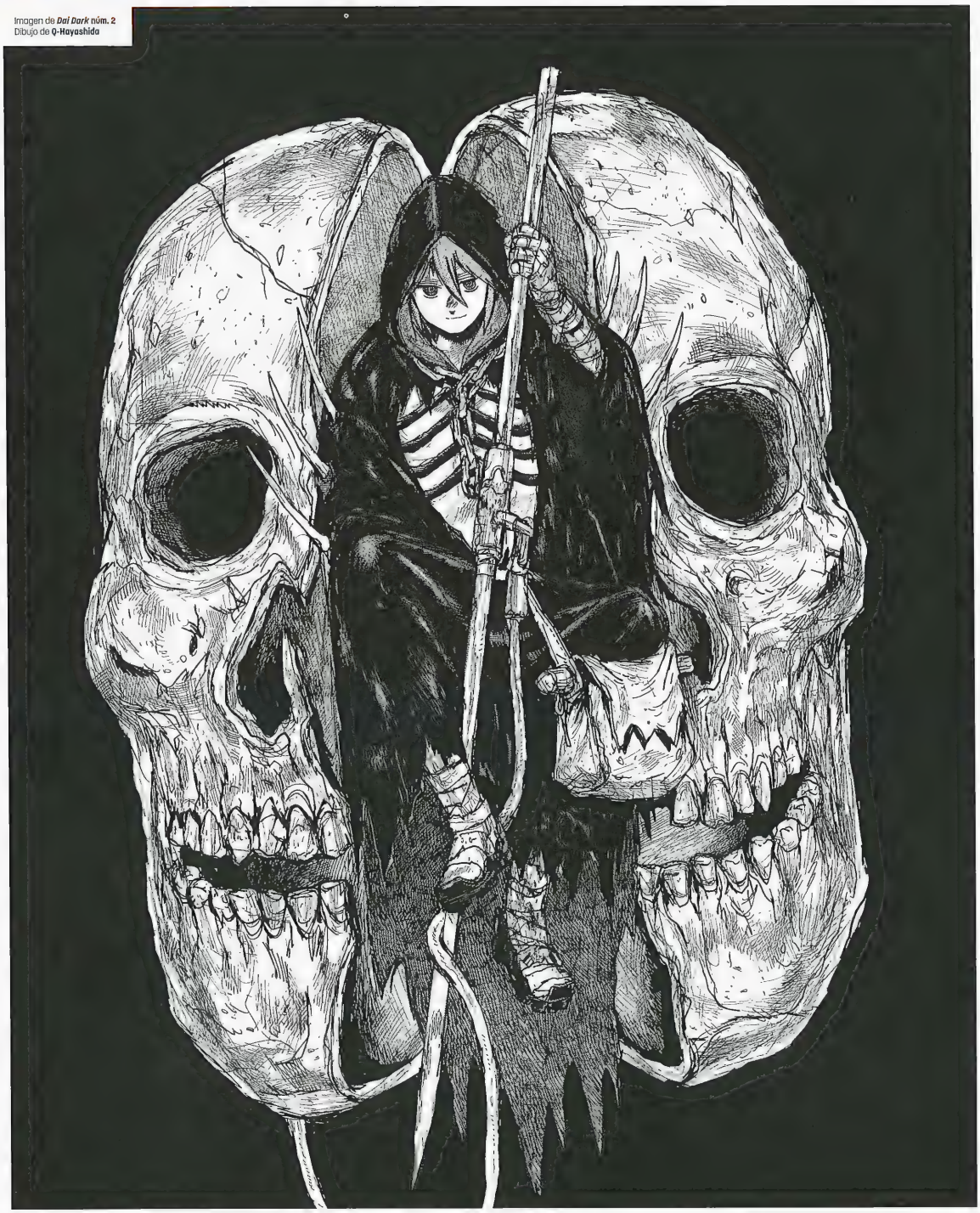
Imagen de ***Dai Dark*** **núm. 1**
Dibujo de **Q-Hayashida**

En el inmenso espacio sideral, una nave de piratas se topa con un hombre que flota a la deriva completamente inconsciente. Los bucaneros, movidos por la curiosidad y pretendiendo lucrarse de aquel hallazgo, deciden recogerlo. El jefe de la tripulación, un engendro de tres cabezas, escudriña el cuerpo del desconocido. Lo despoja del traje espacial hecho jirones y del casco lleno de sangre y observa su rostro. Es un joven cuyos rasgos se le hacen conocidos. Entre sus pertenencias, encuentra una mochila espeluznante, compuesta por huesos y una horrible calavera. Entonces descubre la identidad del herido. Él es Zaha Sanko, un ser de la oscuridad con forma humana, alrededor del cual pululan múltiples leyendas, entre ellas, la de que quien se haga con sus huesos podrá hacer realidad sus sueños. El capitán de la nave bendice su buena suerte y fantasea con el futuro que le aguarda. La ambición bulle en su interior. A la mañana siguiente asesinará a Zaha Sanko y el universo entero será suyo. Pero no todo transcurre cómo él pretende. Cuando la tripulación se ha dormido, la escalofriante mochila se despliega hasta convertirse en un sombrío esqueleto. Él es Avakon, fiel compañero de Sanko, y que se dispone a liberarlo. Así da comienzo la épica aventura de estos dos viajeros espaciales.

Dai Dark es un manga inusual, extraño, poliédrico y tremendamente personal. Su historia, una *space opera* cuya estética bebe, entre otras, de *Alien: el octavo pasajero* (1979) de **Ridley Scott** y *Blame!* de **Tsutomu Nihei**, está aderezada con elementos esotéricos, ocultistas y metafísicos, dando lugar así a un impronta única y pocas veces vista previamente en el medio. **Q-Hayashida** sumerge al lector en un universo vivo y cautivador, repleto de lobreguez y estructuras informes y primitivas, donde pueden encontrarse rastros de **H.P. Lovecraft**.

Al igual que sucedía en ***Dorohedoro***, la obra anterior de la *mangaka*, este nuevo trabajo destaca por su carismático dúo protagonista: Avakon y Zaha Sanko. Ambos son dos seres de la oscuridad, poderosas entidades que representan conceptos eternos de la humanidad y a cuyo reino ac-

Imagen de ***Dai Dark*** **núm. 2**
Dibujo de **Q-Hayashida**



ceden a través de los agujeros negros. De ellos, pocas cosas se conocen, sólo numerosas leyendas y misterios rodean sus contornos. Zaha nunca pudo tener una infancia normal y creció entre la desconfianza y la soledad, debido a que las personas cercanas a él querían acabar con su vida para lograr sus propósitos. Su único amigo es Avakon, y junto a él emprende esta travesía galáctica con el fin de descubrir quién lo condenó a ese terrible destino.

El manga hace de la aventura un maravilloso recipiente de géneros y emociones, siendo así un título al que pueden acercarse una gran variedad de lectores. En él, tienen cabida el terror, la intriga y también la comedia y el *slice of life*. La autora nipona entiende el avance de la trama no como una mera resolución de conflictos, sino como una acumulación de vivencias, reflexiones y aprendizajes, por lo que no duda en incluir en los capítulos momentos hilarantes, acontecimientos cotidianos y encuentros azarosos. Pues, como todo buen viaje que se precie, debe estar conformado por multitud de anécdotas. De este modo, hay capítulos que relatan el tropiezo con otros personajes, algunos de gran importancia en la construcción de los protagonistas, como Shimada, un ser de la oscuridad que representa la muerte. Otros, cuentan el día a día a bordo de la nave a través del espacio o la proveniencia de un divertido apodo. Todos, en

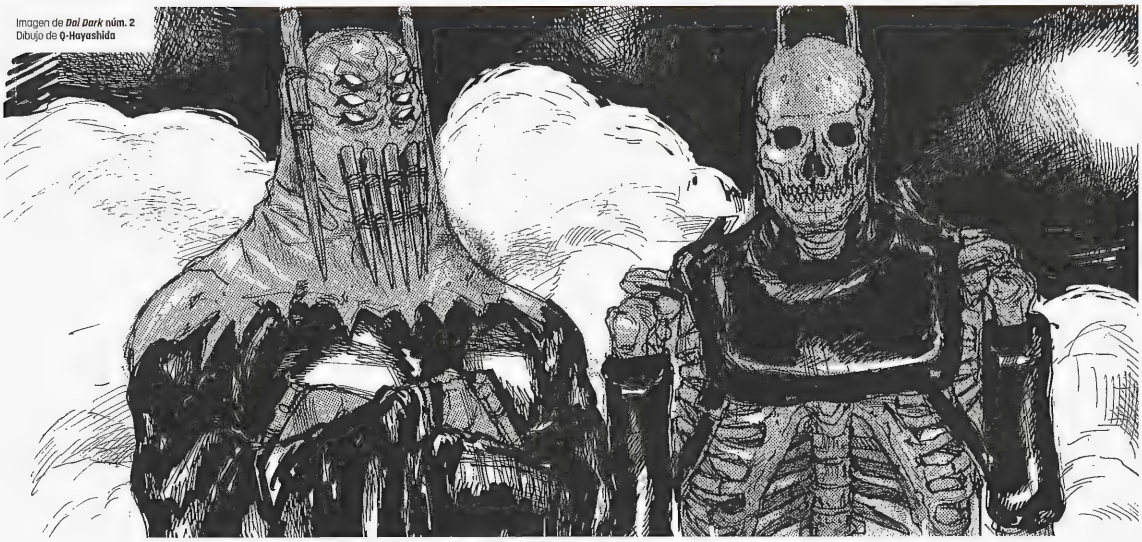


Imagen de ***Dai Dark* núm. 2**
Dibujo de **Q-Hayashida**

su conjunto, terminan engarzándose, dando así amplitud, vivacidad y cohesión a la odisea que tiene lugar en las páginas del tebeo.

Por supuesto, esto no resta épica a la obra. En ella siguen encontrándose momentos espeluznantes, violentos, sorprendentes y profundos. Igual que sucede en otros títulos del cómic japonés, como, por ejemplo, *Chainsaw Man* de **Tatsuki Fujimoto**, la acción trepidante esconde luchas existenciales y de hondo calado filosófico. En ***Dai Dark*** aparecen seres mitológicos y primigenios, de aspecto pétreo y atemporal, que remiten a preguntas acerca de la finitud humana, el libre albedrío y el destino. Sako y Avakon son, en esencia, dos héroes trágicos que desconocen su origen y pugnan por liberarse del sino que les ha sido impuesto.

Más allá de su argumento, la otra gran singularidad del manga es el dibujo inconfundible de **Q-Hayashida.** Su dibujo sucio, caracterizado por un uso soberbio de la tinta y muy influenciado por creadores como **Katsuhiro Otomo** o **Shirow Masamune**, evoluciona con este nuevo trabajo. Así, en la construcción detallista de los escenarios y la tecnología de aspecto rudimentario, pueden encontrarse retazos de artistas europeos como **Enki Bilal** y **Moebius.** En ese mundo opresivo y putrefacto, se despliega todo su arte, que deja una vez más patente su elevado virtuosismo para diseñar personajes y criaturas memorables. Además, la historietista posee un dominio depurado de la narrativa y el sentido del ritmo. Las escenas de combate conllevan una concatenación rauda de las viñetas, donde los trazos se amalgaman y se vuelven trémulos, generando vértigo y desconcierto. Por el contrario, en las escenas que muestran la frialdad y grandeza del cosmos la narración se adormece, mediante el uso de planos largos y panorámicos. --(IU)

Imagen de ***Dai Dark* núm. 2**
Dibujo de **Q-Hayashida**

YA A LA VENTA

Dai Dark núm. 1

Guion: **Q-Hayashida**
Dibujo: **Q-Hayashida**
210 páginas | Rústica | 11,95 €
978-84-19678-05-8
2 tomos publicados. 5 tomos publicados en Japón.

facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de *Fantasmas* vol. 1 (de 2)
Dibujo de **Matteo Scalera**

ROBO EN LA CASA ENCANTADA

¿Por qué elegir entre una historia de robos o una de casas encantadas cuando puedes tener ambas? Joshua Williamson, Goran Sudzuka y Davide Gianfelice se encargan de esta singular propuesta para el sello Skybound que encantará a los aficionados a ambos géneros.

de **Borja Usieto**

Imagen de ***Fantasmas*** **vol. 1 (de 2)**
Dibujo de **Goran Sudzuka**

El argumento ya nos lo conocemos. Jackson T. Winters es un hombre de dudoso pasado, experto en planificar robos a gran escala. Pasa sus días encerrado en la cárcel, sin final cercano aparente. Un violento motín es organizado por un misterioso benefactor para extraerlo de prisión y ofrecerle un trabajo único, ideal para sus habilidades. Winters se encarga de reclutar a un variopinto grupo de personajes de los bajos fondos, cada uno especialista en un área, con el fin de llevar a término el robo más extraordinario de la historia. Lo que tienen que robar: un fantasma.

Sí, sí, un fantasma.

Y aquí es donde ***Fantasmas***, el cómic aparentemente de robos, con un argumento ya manido, se gana su puesto con todos los méritos en el catálogo de la factoría de **Robert Kirkman**. Una historia de acción sobrenatural que mezcla elementos a su antojo, y con sobradas dosis de personajes malcarados, violencia y terror; tiene la mezcla perfecta para pertenecer al sello de ***Outcast (Paria)*** o ***The Walking Dead (Los muertos vivientes)***.

"Ocean's Eleven en una casa encantada en lugar de un casino". Así es como describe su obra **Joshua Williamson**, el guionista, habitual de DC Comics, y responsable de obras como ***Batman / Flash: La chapa***, ***Liga de la Justicia contra Escuadrón Suicida*** o una larga etapa en ***Flash***. Aficionado por igual a las películas de robos como a las historias de casas encantadas, decidió unir en su cabeza ambos conceptos para crear un relato sin igual que Skybound aceptó de inmediato.

El elegido para encargarse de los lápices fue **Goran Sudzuka**, conocido por su trabajo en ***Y, el último hombre*** junto a **Brian K. Vaughan** o la ***Wonder Woman*** de **Brian Azzarello**. Sudzuka es un dibujante polivalente, capaz de moverse con soltura en cualquier tipo de atmósfera; ideal para una propuesta como ***Fantasmas***, que salta de una ambientación a otra en cuestión de pocas viñetas. Muy enfocado en la acción, diseña escenas de gran interés visual, ubicando la el punto de vista en el sitio adecuado para enfatizar el dramatismo de la escena. Además, es el encargado de diseñar todo el universo

Imagen de ***Fantasmas*** **vol. 1 (de 2)**
Dibujo de **Goran Sudzuka**

que presenta la serie y, concretamente a los grandes protagonistas. Los fantasmas de Sudzuka son criaturas más monstruosas que espectrales, como si la Criatura de la Laguna Negra tuviera una entidad no corpórea. Se trata de seres terroríficos con facciones demoniacas que transfieren a los humanos cuando los poseen.

La historia del primer arco es un recorrido por los diferentes géneros. Comienza siendo una historia de robos, con todos los tópicos del manual para permitir asentarse al lector en terreno conocido. Una vez cada pieza está en su lugar, comienza a introducir elementos sobrenaturales número a número hasta acabar en un quinto capítulo totalmente asentado en el fantástico. No contento con ello, plantea una historia de fugas para terminar de añadir sabor a la mezcla. Según el guionista, en una entrevista para la web de Skybound, "***Fantasmas*** es un 20% comedia, un 30% acción, y luego un 25% drama y un 25% horror." Es una forma adecuada de definirlo. Williamson sale con éxito de esta mezcolanza de componentes saltando de uno a otro cuando la trama toma un camino predecible.

Para el segundo volumen, el encargado de los lápices es **Davide Gianfelice**, responsable del arte de ***Northlanders*** y de algunos números del ***Flash*** del propio Williamson. El dibujo de Gianfelice es menos realista, pero más dado a lo sobrenatural; elección más que acertada dado que este segundo volumen comienza de lleno en terreno fantástico. Gianfelice aporta su visión, adaptando su estilo al tono definido por Sudzuka. Juntos, dan luz a una serie eminentemente cinematográfica en lo visual, con una gran mayoría de viñetas panorámicas cargadas de cinética.

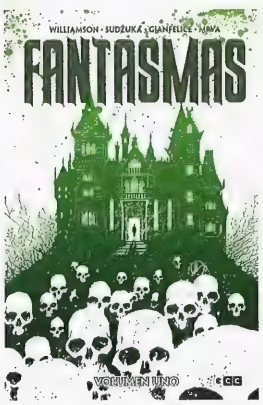
Fantasmas es una desquiciada mezcolanza de géneros con un sensacional apartado visual. Una aventura de robos con un amplio componente terrorífico, protagonizado por personajes de dudosa moral, para los que el objetivo siempre es prioritario, y sus compañeros desechables. --(BU)

Imagen de ***Fantasmas*** **vol. 1 (de 2)**
Dibujo de **Goran Sudzuka**

YA A LA VENTA

Fantasmas vol. 1 (de 2)

Guion: **Joshua Williamson**
Dibujo: **Goran Sudžuka, Davide Gianfelice**
240 páginas | Cartoné | 26 €
978-84-19678-88-1
Segundo tomo a la venta en agosto de 2023.



facebook.com/ECCEdiciones twitter.com/eccediciones instagram.com/eccediciones CanalECCEdiciones

Portada de *The Jurassic League* núm. 6 USA
Dibujo de **Daniel Warren Johnson**

***LA LIGA JURÁSICA* – ÚLTIMO CAPÍTULO**

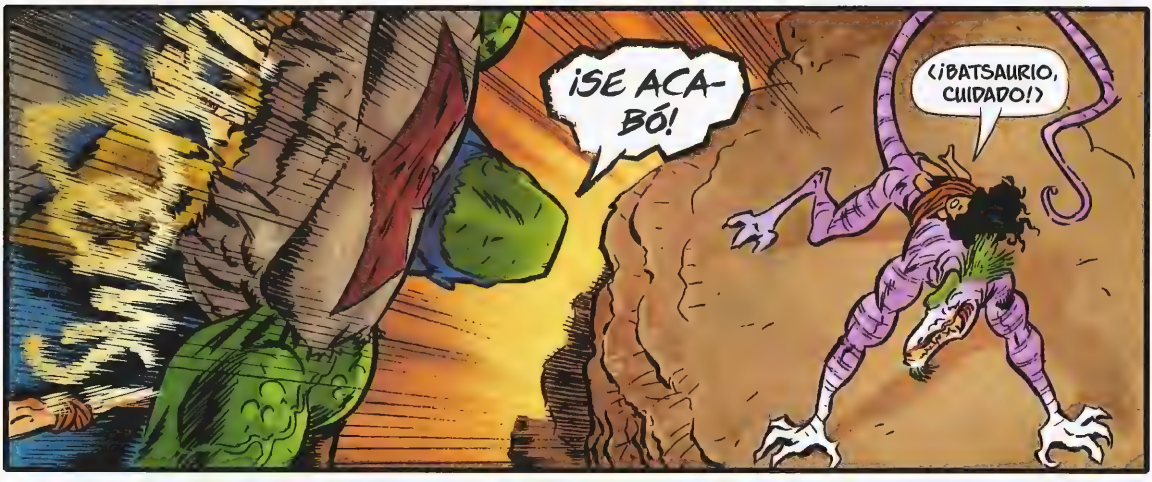
Publicado originalmente en
The Jurassic League núm. 6 USA (2022)

Guion: **Juan Gedeon, Daniel Warren Johnson**
Dibujo: **Juan Gedeon**
Color: **Mike Spicer**
Editores: **Katie Kubert, Ben Meares**

ANTERIORMENTE...
Darkyloseid se dirige a Trimyscira. Wonderdon va a su encuentro, pero Supersaurio no está dispuesto a abandonar a los cavernícolas rescatados y Batsaurio y su compañera se desvían para cazar a Jokerzard. La amazona no logra impedir que el enemigo alcance su destino y se enfrenta a él con todas sus fuerzas. Ante la desesperación por salvar su hogar, Wonderdon hace un último sacrificio. Mientras tanto, un mensaje del pasado inspira a Supersaurio a reunir al resto de héroes. Desgraciadamente, Jokerzard reúne una horda de dinosaurios para atacar a los desprotegidos humanos.

Y AHORA...
La Liga Jurásica se encuentra entre los últimos añadidos de un Multiverso en constante expansión. Uno de sus principales arquitectos es **Tom Taylor**. Este guionista ha realizado versiones tan brillantes como ***Injustice***, mundo con un Superman despótico basado en la saga de videojuegos; Deses, que aprovecha el género de los zombis en una descarnada historia de supervivencia; o la revisión de la Sociedad de la Justicia de ***Tierra 2***. ***Los Caballeros Oscuros de Acero*** marca su última gran aportación. Esta miniserie dibujada por **Yasmine Putri** traslada a los personajes de DC a un paraje medieval de espada y brujería. Héroes y villanos se convierten en piezas y arquitectos de intrigas y traiciones palaciegas en un juego de poder capaz de desencadenar una guerra entre Reinos. --(XA)

ESTA CRIATURA VIL HA CAPTURADO A MI PUPILO. HA AMENAZADO CON MATAR A LAS BESTEZUELAS.
¡JOKERZARD!
¿¡EH!?


¡SE ACABÓ!
(¡BATSAURIO, CUIDADO!)

¡RAAS!
¡SHIIIP!
¡NO!

RRRRR
¡NNNNGHH!
¡NO CONSIGO SOLTARME!

¡GRRAH!
¡BOOM!

METRAAAGHPOLIS.
¡ROAR!!
HAY QUE DETENERLO.
HAN ROTO LA MURALLA DE LA CIUDAD.
GRRRRRRR
SIN MÍ, ESTOS HUMANOS NO TIENEN NADA QUE HACER.
NECESITO HABLAR CON ELLOS. PUEDE QUE INCLUSO CONSIGA HABLARLES EN SU IDIOMA.
‹BESTEZUELAS, DETRÁS DE MÍ. VOY A...›
‹¡POR FAVOR!›
‹TAMBIÉN PODEMOS PELEAR.›
GRRRRRRR

CERCA DE ALLÍ...
¿OSÁIS RECHAZAR LOS DONES DE? Darkyloseid!
¡HE CONCEDIDO LA DICHA DE LA ANIQUILACIÓN A UN SINFÍN DE MUNDOS!
¡SMAK!
¡CUANDO ESTE NO SEA MÁS QUE CENIZAS, EL DOLOR SE ESFUMARÁ!
AUNQUE HAYAS ARRASADO OTROS MUNDOS...

¡...NO VAS A DESTRUIR MI HOGAR!
¡BOOM!
GRAH...
MUY BIEN...
...SI ME PLANTÁIS CARA, NO ME QUEDA MÁS REMEDIO.
RRRRRRRR
¡DEBO NUTRIRME!

¡ES INÚTIL, BATSAURIO! ¡NOS TIENEN ATRAPADOS!
¡POR FAVOR, DÉJANOS PELEAR A TU...
¡PONEOS DETRÁS DE MÍ!
GRRRRRRRRR
ME HE ESFORZADO.
PERO SON DEMASIADOS.
¡VENGA! ¡ZANJEMOS ESTO!
¡ALTO!

ANTES DE LIQUIDARTE, TENGO QUE MIRARTE A LOS OJOS, MURCIÉLAGO.
ME RESULTAS... FAMILIAR.
AH, SÍ. YA ME ACUERDO.
ERES AQUEL PEQUEÑO DE HACE MUCHO TIEMPO.
"¡LLORASTE CUANDO DEVORÉ A TUS PADRES!"
RECUERDO AQUEL MOMENTO CON CARIÑO.
¿QUÉ TE PARECE SI RECORDAMOS CÓMO TE SENTISTE?
¡GRAAAARH!

¡WRAK!
¡TROK!
¡SHRUP!
¡NO OS QUEDÉIS AHÍ PLANTADOS! ¡AYUDADME!
GRRRRRR
¡WHUMP!

¡POW!
NOTO QUE LA RABIA ME CORRE POR LAS VENAS.
ME ALIMENTA.
¡THWAK!
¡SPLOK!
PERO NO BASTA.
CONMIGO, NO BASTA.
¡GKK!
¡MUERE!
¡¡DISPARAD!!
¡SHWA!
¡SHWA!
¡SHWA!
¡SHWA!
¡SHWA!

PERO ES POSIBLE QUE NO DEBA BASTAR CONMIGO.
¡TCHK!
¡TCHK!
¡TCHK!
¡TCHK!
¡OYE!
¡KRAK!
¡AAAGH!
¡¿CHÚPATE ESA!
¡AAAS!
QUIZÁ TENGA QUE HABER ALGO MÁS.
PORQUE SIN ESTAS BESTEZUELAS, YA NO ESTARÍA AQUÍ.
Y GRACIAS A ELLAS...

¡KARROOM!
...JOKERZARD VA A PAGAR POR LO QUE HIZO.
ME RESULTAS ÚTIL, SIERVO.
¿IQ-QUÉ!? ¡AMO! ¡POR FAVOR!
¡RAAS!
¡NOOO!
¿¡HUID!?
¡ÑAAAM!
TODOS ME RESULTÁIS ÚTILES.
¡ÑAAAM! ¡ÑAAAM!
¿DEVORA A SUS PROPIOS SOLDADOS?
¡CRUNCH!

¡GRACIAS POR NUTRIRME, GUERREROS MÍOS!
¡GRACIAS A VOSOTROS, YA LE PUEDO HACER A ESTE MUNDO LO QUE MERECE!
¡BATSAURIO!
HA LLEGADO...
...EL MOMENTO DE QUE COLABOREMOS.

¡GRAAARH!
¡YO LO DIS-TRAIGO!
¡COORDINAD LOS ATAQUES!
JE.
¡PAF!
¡WHUMP!
PATÉTICO.

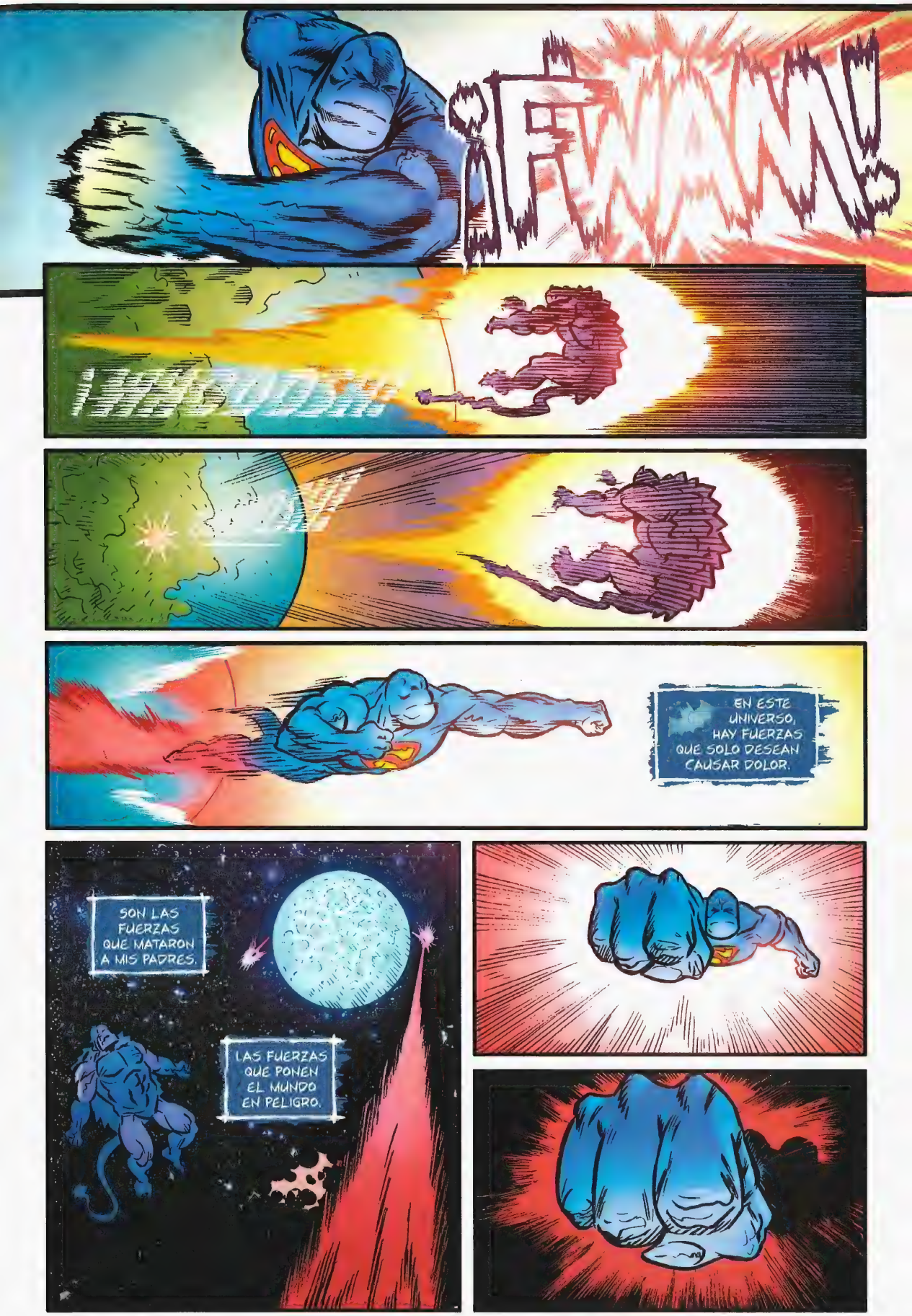
¡VAMOS!
¡A POR ÉL, HERMANO!
¡ZARPAZO!
¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK!
¡TOMA YA!
¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK! ¡TWOK!
¡FUN-CIONA! ¡FUN...!
¡PAAAF!

ME TOCA.
POR TRIMYSCIRA Y TAMBIÉN...
¡...POR LA TIERRA!
¡PAAF!
¡WHUMP!
NO...

INCLUSO CON TODOS NOSOTROS UNIDOS...
...ES DEMASIADO FUERTE.
¡ARGH! ¡NO!
¡ZAAS!
¡MUERE!
¡NO!
¡BATSAURIO!
¡SHWO

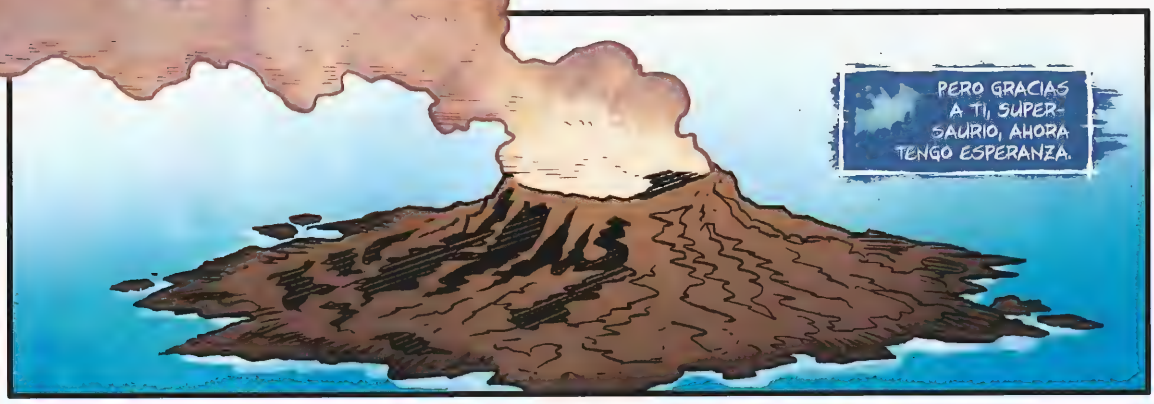
SOLO CABE HACER UNA COSA.
¡OSHHH!
¡ROAR!
¡KRAK!
¡SUPERSAURIO, ¿QUÉ...?!
¡BLUARGH!
TRANQUILO, AMIGO MÍO. YA HAS HECHO SUFICIENTE.

TODOS HABÉIS HECHO SUFICIENTE.
¡NO TE OLVIDES DE AQUANYX!
¡ESTA VA POR MATILDA!
¿¡EH!?
¡CHOOOF!
¡Y ESTA VA POR MI PUEBLO!

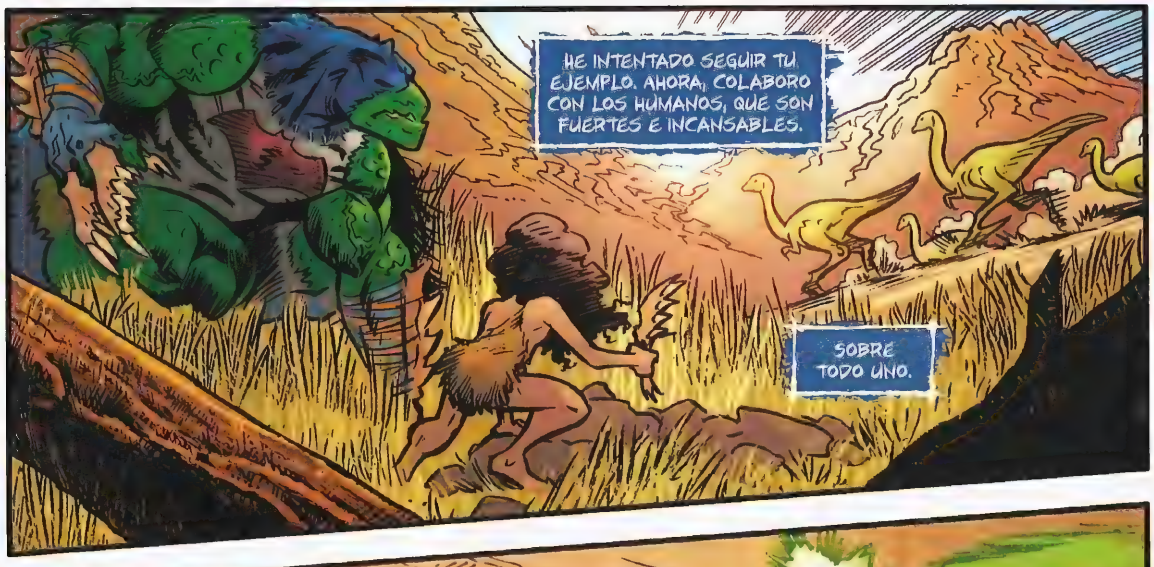

¡PUM!
¡WHOOM!
EN ESTE UNIVERSO, HAY FUERZAS QUE SOLO DESEAN CAUSAR DOLOR.
SON LAS FUERZAS QUE MATARON A MIS PADRES.
LAS FUERZAS QUE PONEN EL MUNDO EN PELIGRO.

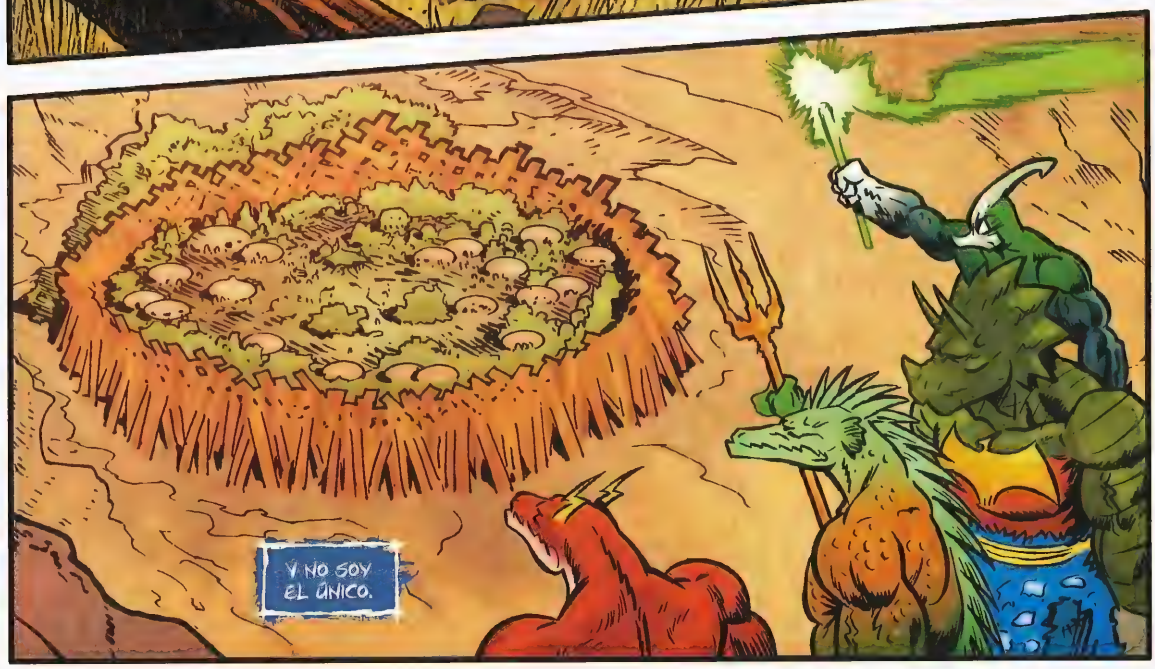
¡PAAM!
PERO TAMBIÉN HAY FUERZAS QUE CONTRAATACAN.
QUE NO SE RINDEN NUNCA.
¡BOOM!
QUE LO SACRIFICAN TODO.

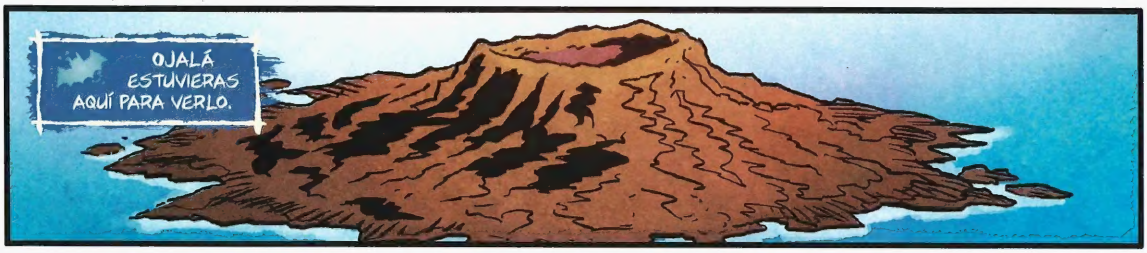
PERO A MENUDO, PARECE IMPOSIBLE.
MIRAR A OTRO LADO PARECE MÁS SENCILLO QUE ENFRENTARSE A LA OSCURIDAD.
POR ESO ME HABÍA AISLADO DEL MUNDO.


PERO GRACIAS A TI, SUPER-SAURIO, AHORA TENGO ESPERANZA.

HAS SIDO UNA LUZ EN ESA OSCURIDAD.

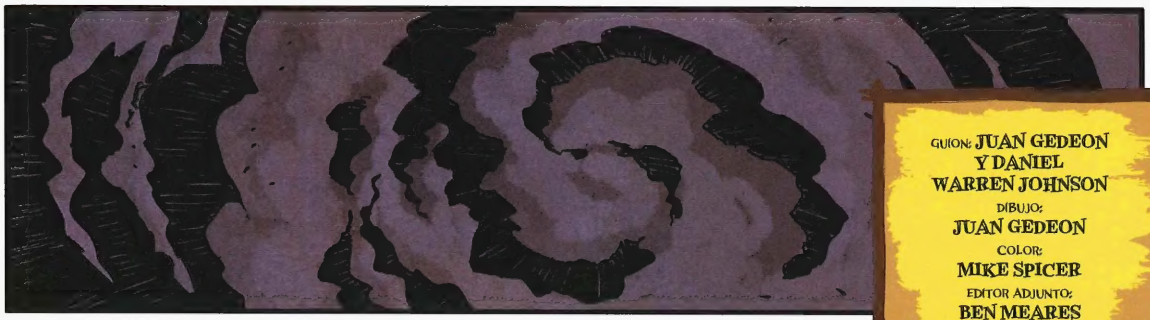

HE INTENTADO SEGUIR TU EJEMPLO. AHORA, COLABORO CON LOS HUMANOS, QUE SON FUERTES E INCANSABLES.
SOBRE TODO UNO.


Y NO SOY EL ÚNICO.



JUAN GEDEON
Y DANIEL WARREN JOHNSON
PRESENTAN:

¡LA LIGA JURÁSICA!



GUION: JUAN GEDEON Y DANIEL WARREN JOHNSON
DIBUJO: JUAN GEDEON
COLOR: MIKE SPICER
EDITOR ADJUNTO: BEN MEARES
EDITORA: KATIE KUBERT

PORTADA: DANIEL WARREN JOHNSON Y MIKE SPICER
PORTADA ALTERNATIVA: JUAN GEDEON

¿FIN?

La firma de...
AIDA SANTOS

Nueva revisión del célebre clásico infantil escrito por **L. Frank Baum** en 1900. Tras varias versiones en diferentes medios, ahora es el turno de esta espectacular adaptación gráfica del equipo creativo formado por el guionista **David Chauvel** y el español **Enrique Fernández** a los pinceles.

El Mago de Oz nos cuenta la historia de la niña Dorothy, que vive en Kansas con sus tíos. Un buen día, un tornado llega a su rancho y se lleva la casa volando con ella y su perro Totó a bordo. Cuando aterriza, un drástico cambio en la paleta nos advierte del cambio de escenario: de los tonos grises que dominaban Kansas, pasamos ahora a un ambiente rebosante de color que enseguida atrapa la mirada del lector.

Por casualidad, o destino, la casa mata a la Malvada Bruja del Este al caerle encima, por lo que su llegada es muy celebrada por los lugareños. Dorothy quiere regresar con sus tíos y le indican que en la Ciudad Esmeralda, al final del camino de baldosas amarillas, vive el mago más poderoso de todo Oz, quién quizás pueda ayudarle. Allí se encamina Dorothy, no sin antes quitarle los zapatos plateados a la Bruja. Efectivamente, de este color eran los zapatos en su origen y no carmesíes como en las películas. El color rubí fue elegido en el film de 1939 porque era el que más destacaba con el sistema de Technicolor de la época.

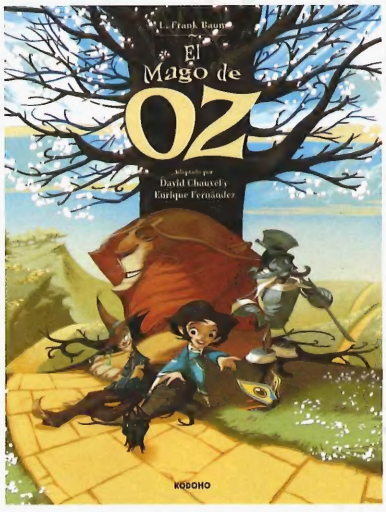
En su camino plagado de aventuras, Dorothy encontrará aliados que se le unirán en su viaje, demostrando ser una valiosa compañía. Un espantapájaros que busca un cerebro, puesto que el suyo está relleno de paja y por tanto no puede ser inteligente. Un hombre de hojalata, que quiere un corazón para volver a sentir el amor y así recuperar a su enamorada. Y un león, que pese a ser el rey de la selva, tiene mucho miedo y necesita que le concedan valor.

Esta edición incluye además un anexo con los bocetos que realizó Enrique Fernández. La obra original de L. Frank Baum nunca dio una descripción exhaustiva de los personajes, oportunidad aprovechada por Enrique para ofrecernos un imaginativo de diseño propio. Esto, junto al uso del color para enmarcar los diferentes territorios de Oz, incluyendo la majestuosa Ciudad Esmeralda, hacen de esta adaptación un imprescindible para peques y mayores.

Aida Santos es una bibliotecaria, rolera y cosplayer que lucha día a día por no gastarse todo el sueldo en libros, cómics y merchandising. Puedes leerla y escucharla como colaboradora en el canal de Bebé a Mordor y en las redes como @aidatkd.

EL MAGO DE OZ

Guion: **David Chauvel**
Dibujo: **Enrique Fernández**
112 páginas | Cartoné | 22 €
978-84-19626-24-0

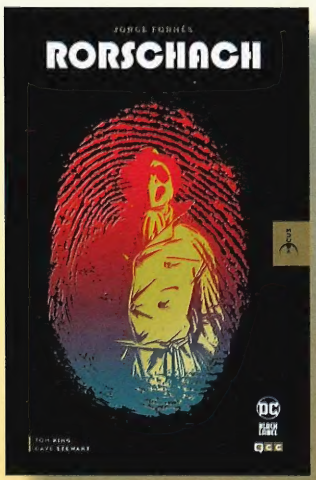


SI TE HA GUSTADO
CALLE PELIGRO

FOCUS – Jorge Fornés: Rorschach

Guion: **Tom King**
Dibujo: **Jorge Fornés**
320 páginas | Cartoné | 36,50 €
978-84-19626-12-7

Una historia apasionante que retoma el legado de *Watchmen* y a uno de sus personajes más emblemáticos.

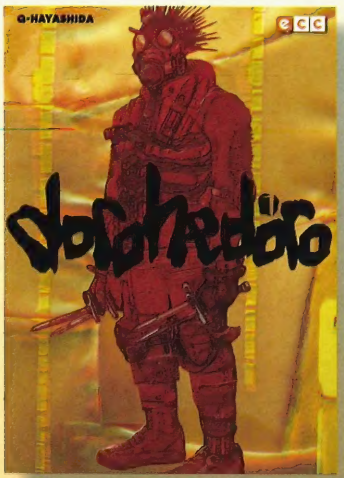


SI TE HA GUSTADO
DAI DARK

Dorohedoro núm. 1

Guion: **Q-Hayashida**
Dibujo: **Q-Hayashida**
170 páginas | Rústica | 9,95 €
978-84-17316-47-1

El primer éxito de Q-Hayashida, con anime en Netflix España.

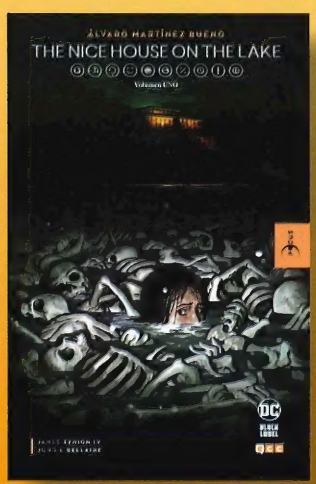


SI TE HA GUSTADO
EXPEDIENTE WARREN: LA AMANTE

Focus - Álvaro Martínez Bueno: The Nice House on the Lake vol. 1

Guion: **James Tynion IV**
Dibujo: **Álvaro Martínez Bueno**
208 páginas | Cartoné | 27,50 €
978-84-19518-49-1

El origen de uno de los proyectos de más exito reciente del sello DC Black Label. Incluye extras inéditos.



SI TE HA GUSTADO
FANTASMAS

Después de clase

Guion: **Varios autores**
Dibujo: **Varios autores**
136 páginas | Cartoné | 18,95 €
978-84-19586-45-2

Antología de terror adolescente creada por algunos de los autores con más proyección del cómic norteamericano.

ecc
AMOR ETERNO
El esperado proyecto personal de
TOM KING y ELSA CHARRETIER
Amor eterno es una historia alucinante de esperanza, muerte y renacimiento.

LOVE EVERLASTING is ™ and © 2023 Big Head Little Arms and CKTK. All Rights Reserved.